BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan biasanya diartikan sebagai bimbingan dari orang lain yang telah memiliki wawasan dan ilmu yang luas, terhadap individu dimana suatu proses belajar mengajar yang meliputi pengajaran tentang ilmu pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembiasaan positif sebagai bekal untuk siap hidup dalam masyarakat. Dengan mendapatkan pendidikan seorang individu diharapkan dapat mengembangkan potensi akademiknya, sehingga akan memiliki wawasan dan ilmu yang luas, dan dapat menjadi penerus bangsa, serta memajukan Indonesia disegala bidang, terutama bidang pendidikan. Seperti termuat dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa pendidikan merupakan faktor penting bagi manusia. Pendidikan yang dimaksud dapat dilakukan dengan cara formal maupun nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dan didampingi oleh guru sebagai

pendidik. Dalam pembelajaran inilah diperlukan komponen-komponen seperti RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran. Arsyad (2016: 3) menyatakan bahwa “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan dengan minat tersebut kita dapat menyampaikan pembelajaran secara lebih efisien kepada siswa.

Visi masa depan pembelajaran adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikir, kepercayaan diri, keindahan, objektivitas dan keterbukaan pikiran (Hasratuddin, 2018). Oleh karena itu, diperlukan media yang digunakan sebagai perantara guru untuk memberikan materi atau informasi kepada siswa. Tuntutan pendidikan di era revolusi industri 4.0 yaitu guru harus meningkat kreativitas dalam mengembangkan media teknologi informasi dan diharapkan dapat membentuk generasi muda yang berfikir kritis serta mampu mengikuti perkembangan zaman (Tarigan, 2019). Media berbasis teknologi mengacu pada semua media yang menggunakan komputer ataupun alat elektronik lainnya. Di era revolusi industri 4.0 guru dan siswa dituntut untuk fasih dalam menggunakan alat-alat elektronik seperti penggunaan komputer ataupun laptop.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi era revolusi industri 4.0 sangat mendorong upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil

teknologi dalam proses pembelajaran (Tarigan, 2019). Saat ini guru dituntut harus dapat menggunakan sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa sarana prasarana tersebut terus berkembang sesuai perkembangan zaman. Setidaknya guru harus tahu bagaimana cara menggunakan sarana prasarana yang meskipun murah dan efisien serta sederhana, namun dapat digunakan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang dibutuhkan. Selain itu guru juga harus memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran pada saat sarana prasarana belum tersedia di sekolah. Oleh karena itu, guru harus memahami pentingnya, manfaat dan jenis media agar tidak terjadi kesalahan penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

Diharapkan dengan adanya media yang memanfaatkan perkembangan teknologi dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa serta memberikan variasi belajar bagi siswa. Perangkat yang umum digunakan sebagai media belajar mandiri adalah komputer dan laptop. Fahyuni (2017: 36) menyatakan bahawa “selain itu, perangkat yang paling banyak dikenal oleh masyarakat umum adalah komputer (PC), laptop, printer, LCD proyektor, internet, intranet, dan lain-lain. Namun sebenarnya, televisi, radio, dan handphone juga termasuk dalam perangkat tersebut”.

Media pembelajaran mencakup berbagai kelompok. Seperti dalam Arsyad (2016: 38) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis guru (guru, sarana prasarana, tutor bermain peran,

kegiatan kelompok, *field trip*), (2) media berbasis cetak (buku, panduan, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi dan slide), (4) media berbasis audio visual (video, film, program, *slide-tape*, televisi) dan (5) media berbasis komputer (pengajaran berbantuan komputer, video interaktif, *hypertext*).

Faktor sarana dan prasarana yang tidak mendukung atau bahkan tidak ada di beberapa sekolah menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung kurang kreatif dan monoton dengan tidak menggunakan media penunjang pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang baik harus menyesuaikan dengan materi pembelajaran, oleh karena itu guru harus menentukan media yang cocok dan tepat dalam menyampaikan materi yang akan diberikan serta dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Materi yang disajikan harus konkrit atau kontekstual sehingga sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih belum memaksimalkan pemanfaatan perkembangan teknologi. Guru dalam pengembangan profesionalismenya perlu meningkatkan keterampilannya dalam penguasaan teknologi, khususnya teknologi digital. Hal ini dilakukan untuk menjawab tantangan yang saat ini dihadapi oleh guru pada era revolusi digital. Selain itu penguasaan teknologi digital akan sangat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan komunikasi yang efektif (Hoesny & Rita, 2021). Media pembelajaran akan membantu guru dalam memberikan materi pelajaran dengan mudah menggunakan media yang lebih menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA merupakan mata pelajaran yang dikatakan penting pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wisudawati, & Sulistyowati (2014: 29) menyatakan bahwa “ilmu pengetahuan memiliki peranan penting karena secara umum mencakup dua aspek, yaitu proses ilmiah dan pemahaman konseptual”. Salah satu proses ilmiah yang menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran IPA adalah “Perubahan Wujud Benda”. Pembelajaran mengubah wujud benda ini ada pada materi IPA kelas V sekolah dasar. Dalam materi ini biasanya siswa diajak untuk mengamati perubahan wujud benda di sekitarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Mojosari pada tanggal 07 November 2022, bahwa dengan kondisi sarana dan prasarana yang ada, dapat dikatakan cukup memadai dalam menunjang kegiatan pembelajaran, terdapat 3 (tiga) komputer, 4 (empat) laptop, proyektor berjumlah 1 (satu) buah, dan adanya koneksi wifi internet di sekolah, namun belum terdapat laboratorium komputer. Fasilitas yang dimiliki antara lain ruang perpustakaan, ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), dan mushola. Belum tersedianya laboratorium komputer yang dimiliki oleh sekolah membuat guru kesulitan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V SD Negeri Mojosari beliau mengatakan, pembelajaran IPA kelas V masih terintegrasi dengan pembelajaran tematik. Bahan ajar masih berupa buku paket, metode

pembelajaran masih berpusat pada guru. Dalam pembelajaran saya juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran karena belum terdapatnya laboratorium komputer. Satu minggu sekali siswa membawa *Handphone* untuk digunakan dalam mengerjakan soal melalui aplikasi *Quizizz*. Namun sampai saat ini saya belum menggunakan multimedia pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* diharapkan dapat membantu proses belajar siswa.

Berdasarkan observasi saat pembelajaran IPA, didapatkan hasil bahwa kurangnya motivasi belajar dari guru menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa masih belum sepenuhnya memahami materi perubahan wujud benda, siswa masih sering keliru saat menyebutkan contoh dari macam perubahan wujud benda. Siswa membutuhkan contoh langsung yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat mengubah gambaran abstrak menjadi konkret. Selain itu siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang memadukan materi video, gambar dan animasi seperti multimedia pembelajaran.

Kebutuhan siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, menyukai hal-hal yang menyenangkan, membutuhkan contoh langsung

seperti benda-benda yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar mereka dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut secara mudah dan menyenangkan sehingga peneliti mewujudkan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Arip & Aswat (2021: 263), menyatakan bahwa “penggunaan media yang bervariasi dapat mengatasi pembelajaran yang monoton sehingga siswa dapat termotivasi untuk mempelajarinya”. Dengan penggunaan media, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran tematik khususnya pada muatan IPA untuk mencapai tujuan dan kondisi pembelajaran yang baik dan efisien. Media yang dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Mojosari adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia salah satunya *Canva* sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi secara efisien. Penggunaan media juga dapat membantu mengubah gambar abstrak menjadi gambar yang lebih konkret, selain itu juga dapat membantu guru untuk menghidupkan suasana kelas dan membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran (Sanjaya, 2014: 70). Media pembelajaran yang di butuhkan adalah Multimedia *Canva*. *Canva* sangat

memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021) mengatakan bahwa “*Canva* memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, serta manfaat lainnya”. Hal ini karena hasil perancangan dengan menggunakan *Canva* mampu membantu proses belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi dan bahan ajar secara menarik. Sehingga media ini dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran khususnya IPA karena dapat membuat pembelajaran tentang perubahan wujud benda menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya *font*, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan, 2018). *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019).

Sanaky (2013: 5) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk, a) mempermudah proses pembelajaran, b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, c) menjaga relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Tujuan dikembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva* ini untuk mempermudah proses pembelajaran di SD Negeri Mojosari, media pembelajaran ini diharapkan

mampu efisiensi pembelajaran dan membantu Menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran perubahan wujud benda. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran biasanya, tetapi dengan menggunakan media pembelajaran ini penyampaian akan lebih menarik dan dapat membantu konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Merujuk pada penelitian terdahulu oleh Meliana Dwi Ardana (2022), dapat diidentifikasi bahwa penggunaan *Canva* dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penyampaian materi didesain berupa slide gambar, teks, animasi dan video yang berhubungan dengan materi perubahan wujud benda. Diharapkan dengan adanya variasi pembelajaran ini guru akan lebih inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Media *Canva* yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA terintegrasi pada tematik yang ingin dicapai, guna membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Diharapkan dengan adanya variasi pembelajaran ini guru lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu peneliti merealisasikan hal tersebut dengan melakukan penelitian pengembangan yaitu pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi saat pembelajaran di kelas.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dimaksimalkan sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam belajar.
3. Kurangnya motivasi belajar dari guru menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
4. Siswa masih belum sepenuhnya memahami materi perubahan wujud benda dan masih sering keliru saat menyebutkan contoh dari macam perubahan wujud benda.
5. Belum menggunakan multimedia pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi penelitian ini pada guru yang belum menggunakan media yang bervariasi untuk menunjang pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V SD Negeri Mojosari dengan menggunakan media *Canva*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar menurut para ahli dan respon siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar menurut para ahli dan respon siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menggunakan *Canva* pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V sekolah dasar.
2. Produk dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* digunakan untuk menggambarkan desain tampilan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*. Tata letak objek yang dibuat dan dimasukkan dalam setiap halaman untuk membantu proses pembuatan multimedia. *Storyboard* dari multimedia pembelajaran *Canva* dapat dilihat dalam lampiran 12 di halaman 142.
3. Pengembangan media pembelajaran yang dibuat memuat: teks, audio, gambar (*image*), animasi (gambar bergerak), dan video.
4. Produk yang dikembangkan menggunakan *Canva* yang dapat digunakan dan diakses melalui situs web secara *online*. Isi media pembelajaran menggunakan *Canva* ini antara lain:
 - a. Halaman utama/judul “Multimedia PAPEDA (Pembelajaran Interaktif Perubahan Wujud Benda)” dan terdapat tombol navigasi mulai.
 - b. Halaman main menu terdiri: Identitas materi, materi, video materi, soal, identitas penyusun, identitas pembimbing dan daftar pustaka.
 - 1) Pada materi terdapat sub menu identitas materi yang terdiri dari: KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.

- 2) Pada halaman materi terdapat materi belajar tentang macam-macam perubahan wujud benda dan video tentang perubahan wujud benda.
- 3) Pada halaman video materi terdapat video pembelajaran mengenai materi perubahan wujud benda.
- 4) Pada soal/penilaian pembelajaran berisi soal evaluasi tentang materi perubahan wujud benda yang terdiri dari soal benar salah.

G. Manfaat Pengembangan

a. Bagi Siswa

Media *Canva* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, untuk mendukung siswa belajar menggunakan teknologi.

b. Bagi Guru

Media *Canva* ini dapat memberikan informasi tentang perlunya inovasi guru dalam membuat media untuk membantu kemandirian belajar siswa, juga mendukung kesadaran guru agar tidak lagi hanya menggunakan metode tetapi juga menggunakan media dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dan sebagai evaluasi program pembelajaran

selanjutnya agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh ilmu dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menjadi bekal mengajar dikemudian hari, dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan materi perubahan wujud benda.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada materi perubahan wujud benda adalah media tersebut dapat digunakan. Media ini mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi perubahan wujud benda. Kemudian dapat mengenalkan siswa pada penggunaan teknologi. Media ini juga mampu membuat siswa tertarik dan aktif belajar karena menggunakan aplikasi berbasis teknologi yaitu *Canva*. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap mengutamakan tercapainya tujuan pembelajaran, karena dapat dimainkan melalui *gadget* atau laptop. Media ini juga mampu membuat inovasi baru dalam materi perubahan wujud benda.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan multimedia pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *Canva* hanya terletak pada materi perubahan wujud benda kelas V. Produk ini hanya dapat diakses secara *online*, dan uji coba produk hanya di satu sekolah di kelas V.

3. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan yaitu peneliti hanya melakukan empat tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti tidak melakukan tahap *Implementation* (Implementasi) karena hanya sampai uji kelayakan.